

Devil Man Cry 3

M A T E R I A L A R C H I V E

NOTE OF NAUGHT



The Original Devil Cry 3

前に言ったぜ——
俺よりおしゃべりな奴は
大嫌いだってな

*I told you before,
I don't like anybody who has a bigger mouth than mine.*

Dante

ダンテ

二十年前に世界を封鎖した魔王の息子・スパークを父に、人間の女性を母に持つ。魔王の血を継いでいるが、これは彼が生まれ持つ正義感からだけではなく、かつて母を失った痛みの故に生じたためでもある。その

重い背景とは裏腹に性格は非常に明るく、どんな強大な敵と対峙しても驚怖じしない大層不敵さを持ち合わせる。愛用の武器は父の形見の剣「リオン」と自作の二丁拳銃「エゴニー&アイボリー」。



CREATOR'S COMMENT | メインイラストは、極端にモデルを作り込みすぎてデータが重くてレンダリングできず、仕上げがE3の発表直前までかかりました。ヘルの髪が良くて良かったですね。左上のギターイラストは、ディレ

クターの注文通りの雷の色を出すのに苦勞した覚えが。下の足を組んでいるイラストは、CGで極端なポーズをかけても写真のようにうまくいかないで、注意しつつダンテの顔を格好良くするのに時間がかかりました。



CREATOR'S COMMENT |

この見開きのイラストは、まだダンテのイメージが固まる前に描いたもの。左のページでも語りましたが、最終的に、あんなにハジけたダンテになる

うとはこの時は思いもしませんでした。月ははじめからオープニングに使いたいとは思っていました。雨でできた水溜りにうつった月が、ダンテの足で崩れるという演出も考えてましたね。



CREATOR'S COMMENT |

顔のアップはCG制作用に参考として描いたもので、どちらかというと、バードルより若くて子供な顔になるようにしています。これを描いてると

きは、まさかダンテがあればどはっちゃけるとは思ってもみませんでした。慣れとはこわいですね、もうあのキャラでないと駄目になってます。みなさんもそうでしょう？



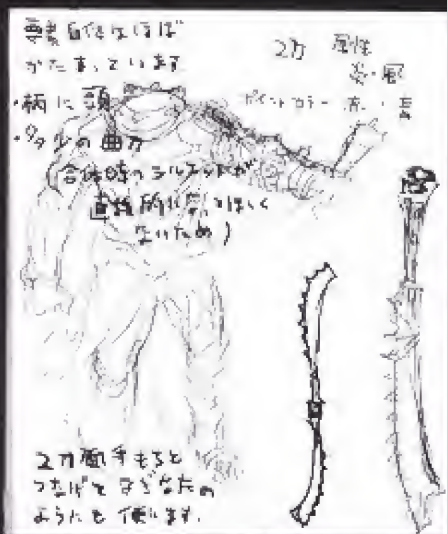
ILLUSTRATION COMPANY Danteの衣装デザインがほぼ決定したときにCGモデル制作用に描いたものです。左上のイラストが決定稿となっています。若さを出すために上半身裸にしたのはよかったのですが、ホルスターとコ

ートの処理で結構苦労しました。両ソテが切れているのはちょっと熱血過ぎるので片方だけ袖を切っているのですが、そうなる理由がはしくてお兄さんに頼ってもらったことにしました。



小さいCGモデル3点は、本作の隠し要素として選択できるコスチュームコートを着ている左上のモデルは『デビル メイ クライ』の、剣を背負っているモデルは『デビル メイ クライ2』の、上半身裸になっているのが

『デビル メイ クライ3』の別コスチュームとなっている。各作品をプレイしていれば、思わずニヤリとできるものばかりだ。なお、大きなCGモデルは『デビル メイ クライ3』の基本コスチュームである。



CREATOR'S COMMENT |

ベオウルフは、光属性をいかにデザインに反映するかが悩みどころでした。トルコや中国にある、龍の腹がデザインとして付いている大砲などをイメ

ージしています。ネヴァンは、雷・ギター・大鎌・コウモリというものをひとつのデザインで表現するのが大変でした。この頃のデザインはコウモリの羽根とかにも苦労しています。



CREATOR'S COMMENT | 金子一馬さんのデザインの質感などを「デビル メイ クライ3」のデクスチャーに合わせるために描きました。ケルベロス やベオウルフなど、リベリオン以外の武器の魔人化は、金子さんのデザイ

ンを残しつつ、シルエットや肌を露出させる位置で差別化を図ろうと、あれやこれやと工夫をしています。金子さんからいただいた細かい設定と比べると面白いかも。

ヘル未使用デザインコレクション

ここぞというシーンで大量に出現し、戦闘を盛り上げる名脇役であるヘルシリーズ。

彼らの誕生には、並々ならぬ時間と労力が必要だった――。

ここでは、ヘルシリーズが決定稿にいたるまでに生み出されていった

多くのデザインをお見せしていくと同時に、

プロデューサーが語った制作秘話を紹介しよう。





もともとザコキャラクターを作り込む時間がなかったんですね。

そのため、最初は1種類の死神を徹底的に作り込むことで、ザコ敵を盛り上げようとしたんですが、やはり見た目が1種類というのは单调すぎる。そこで、基本となる1パターンを少しずつ改造して、別種の死神を作ることにしたんです。このときに聞かれたのが「死神デザインコンテスト」。多くのスタッフにいろいろなデザインを挙げてもらい、そのなかから選別して残ったものに修正を加えた結果が、ゲーム中に出てくるヘルシリーズというわけです。

そもそも死神がモチーフとなっているので、色が派手すぎるものについては、このページを見ればわかるようにNGとなりました。かといって、暗すぎて違いがわかりにくくなって困る。相当慎重に選びましたね。

ハードの制約というのも、大きな

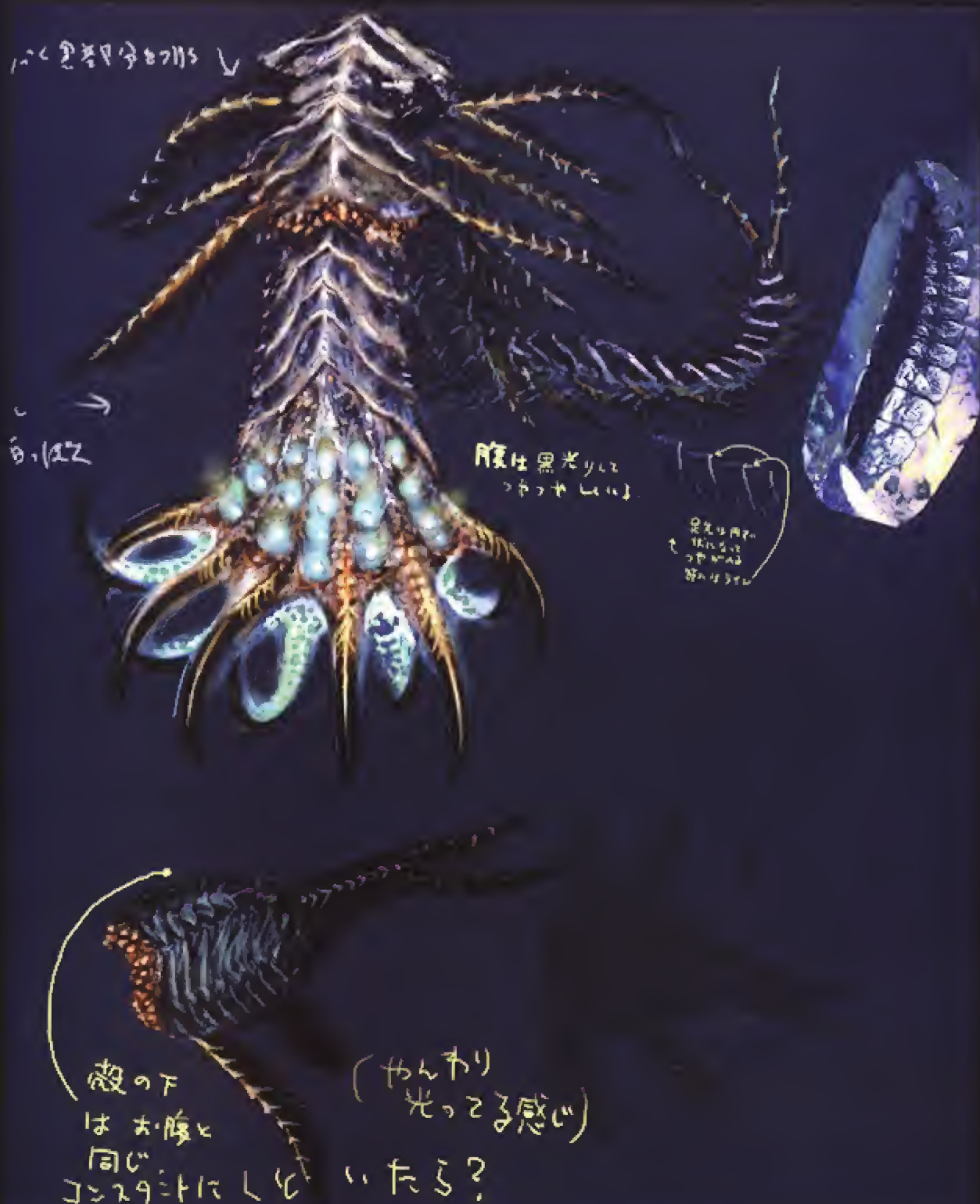
課題のひとつ。何しろメモリーに限界があるので、多くの種類の悪魔を同時に呼び出すというのは不可能だったんです。しかし、ヘルシリーズに関しては、2キャラクター分の容量を確保すれば、7種類ほどのパターンを入れ込むことが可能になった。そこで、ゲーム中にそのパターンをパズルのように組み合わせて任意のヘルを呼び出す、という仕掛けを作ったんです。しかも切断されたときのパターンも含んでいるので、ヘル一体にすごい凝ったことをしているんです。

アクションゲームにとって、ザコ敵は重要。飽きちゃいますから。結局のところ、1体のヘルを完成させるまでに、3〜4体分の手間はかかっているのではないのでしょうか。でも、相当な苦勞を重ねたおかげで爽快感も難易度もかなりいいバランスになりましたね。



CREATOR'S COMMENT | 最初、3つの顔は同じ顔だったのですが、これらに個性を付けてそれぞれの攻撃方法をわかりやすくするため、顔や氷の付着具合を変えていきました。それでもわかりにくかったので、目と口の色

も変えて現在の形に仕上げたんです。最初のボスなので、氷の質感や存在感を出すために何回もモデルを作り直しました。これを描いているときはまだ目の色を3色にせず顔を見分けられる方法を模索していました。



CREATOR'S COMMENT | 当初は顔以外を攻撃すると、バラバラになって関節のひとつひとつが単体の敵として暴れまわる予定でした。外殻の色味を出すのに苦労しています。これには、綺麗な青い色の甲殻類の写真を参考にしました。

上のイラストはCGモデルを作成するための設定画で、ポイントとなる部分のディテールは、かなりいいに作ってあります。実際のCGモデルを見ても、ほとんどイラストと遜色ないデキになっているのがおわかりでしょうか？



CREATOR'S COMMENT | このキャラクターをデザインするとき、登場シーンの剣を持って座っているシルエットから立ち上がった際に、頭に見えていた部分は実は剣の柄でしたというネタが最初に浮かびました。ダンテ

が直刀を持っているので、その対比がはっきりするように、幅広い曲刀のデザインにしました。1本のときでも、2本をつないで使うときでも、シルエットが面白くなるような形状にしています。



CREATOR'S COMMENT | ネヴァン自身は素っ裸で、そこにコウモリがまわりついて服のように見えている、というニュアンスは伝わりましたでしょうか？ 裸のデザインだったので審査に引っかかるかと思ってびくび

くしました。ネヴァン、じつは意外と身長が高いんです。普通に立ってもダンテとはほぼ変わらないぐらいの高さになっています。もちろんスタイルも抜群です。



CREATOR'S COMMENT | 4本脚の獣が2本脚で立つときに出る、人間とはちがった筋肉の付き方や骨格のシルエットに気をつけてデザインしました。こいつは光属性のベオウルフといいますが、元ネタは、映画や漫画で

有名な風の悪魔の「バズ」です。1本トサカはだいが反対されたんですが、もとの設定どおりでいきたかったので何とか押し通せました。なんか好きなんですバズ。



CREATOR'S COMMENT | 別々に出ていた巨大な馬と馬車というネタを合体させました。巨大な馬だけではゲームにしづらかったので。馬車のなかに悪魔の魂がたくさん詰まっているという設定です。大きい馬だと小回り

が利きにくく、すばやいダンテに軽くあしらわれてしまうのは目に見えていたので。馬車も一緒に出すことに。時間を操る能力もつけたので、だいたいいい勝負になったかと思います。

Devil May Cry 3 Art Gallery 2

イメージイラスト

数多く描きおこされたイラストのなかから、本作において大きな印象を与えたイラストを、制作スタッフのコメントとともに紹介しよう。

一枚絵としてまとめるのになかなか苦労しました。アートディレクターの池野さんから色の明暗と配色を指導してもらって完成しました（感謝しています！）。



攻略本用の表紙に描きましたが、プロデューサーの要望で『デビル・メイ・クライ3 スペシャルエディション』のパッケージイラストになりました。もうちょっとダテの顔をカッコよくしたかったです。バーゲルファンの方には顔が見えないので申し訳ないです。

アイデア出しのために有り物の組み合わせで何となく作ってみました。アーカムが中心となっているイラストは珍しいかも知れません。



テメンニグルとその風景

物語の中心となる巨大な塔、テメンニグル。
ここでは、この塔に関連のあるさまざまな原画を紹介しよう。
各イラストには制作スタッフによる
コメントも併記している。



テメンニグル外観

「塔」という普通に思い浮かべるバベルの塔をベースに、伸びたときに見せる外観の変化が内部構造の変化にも影響しているように見えるデザインを描きました。「テメンニグル」とは、ゲーム中でアーカムが説明しているように「恐怖を生み出す土台」という意味です。



テメンニグル外観／その2

ダンテが事務所を出た先に広がっている風景のイラストです。目前に塔がせり立ち、事務所前は死神で埋め尽くされています。全員の視線はダンテに注がれているのです。

呪いし罫盤の間

墓所に運び込まれた人間たちの骨で埋め尽くされている牢獄です。上からぶら下げられた鉄球に水晶の罫盤が封じられている部屋、といえはすぐ思いつくでしょう。



TEMEN-NIGRU

礼拝堂

荘厳な雰囲気と異様な雲龍気が両立する場所にしたいなあと思っていました。ゲーム中では柱は壁に立っています。



生贄拷問室

ベオウルフとの戦いの舞台となる拷問部屋です。奥には10〜20人ぐらいの首を一度に落とせる巨大なサイズのギロチンが設置されています。



幻惑せし化身の間

ドッベルゲンガーと戦う部屋です。ドーム状で、特殊な機構を持ちつつもワシカルな部屋になればなあという思いで描きました。





可動軸内昇降機

何やら未知の悪魔パワーで動いている塔のシャフト部分なので、未知なエネルギーを動力としている点を表現するつもりで描きました。



最深部 礼典室

見上げると多くの悪魔たちが見物している部屋です。塔を起動させる重要な部屋なので、いろいろな要素を入れた結果、CGモデルを作ってくれたスタッフには苦勞をかけました。

金子一馬ギャラリー

ダンテやバージルの魔人化デザインは『女神転生』シリーズのキャラクターデザインで有名な金子一馬氏の手によるもの。ここではその設定原画を公開していこう。

+ ダンテ編 DANTE EDITION



正面

©Kazuma Kaneko/ATLUS / CAPCOM CO., LTD.



背面

©Kazuma Kaneko/ATLUS / CAPCOM CO., LTD.

ダンテの魔人化した姿。その表情は冷たく、まさしく彼が悪魔なのだということを認識させられる。人間時と同様にボディは赤い色で、頭部は銀色を保っている。背中にはツバサが生えてはいるが、これは飛ぶため

についているのではなく、彼の着ているコートが変形したもののようだがご存知だとは思うが、この魔人のシルエットはリベリオン装備時のもののほかの武器を使用していると、デザインが多少変化する。

武器ごとの魔神化の違い



ケルベロス



ベオウルフ

ネヴァン



リベリオン



アグニ&ルドラ

ダンテが使用している武器によって、魔人化したときのシルエットは多少変化していく。各武器の魔人を見てみると、赤い色というのは基本的に変わらないが、髪の部分にあたる形状は大きく変化しているのが確認できる

だろう。また、体に浮き出ているラインの色や、本来服にあたる部分の細かい形状なども武器ごとにちがう形になっているのもポイントだ。





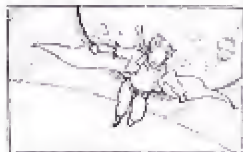
Day - May City 3 Art Gallery 3
ミッション番号の秘密

MISSION 8

ブランドゴイルに執務を打ち込んだ跡が「8」になるという案もあったそう。

M8

塔から飛び降りるガンの背後に大きな月。その月のウレターが「8」の字に見える。このシーン専用で新たに月を所蔵することになるかもしれません。



MISSION 9

全数字中、もっとも小さいナンバーである。実際には「999 LUGIA」と刻まれている。

M9スタート

レディの空薬箱の底に「9」



右側のマス、2000は
既に消し印の
両端に「7」が
入っている
（？）



レディの空薬箱の底に「9」が刻まれている。これは全数字中最も小さい数字である。このシーン専用で新たに月を所蔵することになるかもしれません。

MISSION 10

アーカムの血が「10」になるのだが、デモではもっとわかりやすい大きさになった。

M10

ハイネの部屋に落ちた血跡の中に「10」



ハイネの部屋に落ちた血跡の中に「10」

ハイネの部屋に落ちた血跡の中に「10」



ハイネの部屋に落ちた血跡の中に「10」

MISSION 11

採用されたのだが、墨色と数字になっていることに気づかなくて誤判だった。

M11スタート

ハイネの部屋の扉を引いて出てきた血跡が「11」になっている。



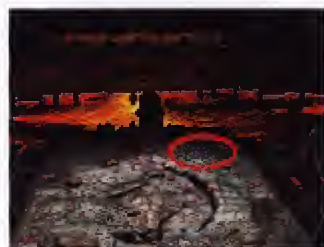
MISSION 12

これはANGになり、ジェスターが乗る機関銃を「12」の字になっていることに。

M12スタート

ジェスターが乗る機関銃の機体が「12」の字になっている。

Qスタートとの場所



MISSION 13

これも実用したアイデア。パズルに集中していると気づきにくいかも。

M13

パズルの部屋に貼られた「13」の数字。パズルの部屋が「13」の数字に見える。パズルの部屋はイメージで、パズルの部屋はイメージで。



Qスタートとの場所



MISSION 14

採用された案。表面に人がいないと気づきやすい。

M14スタート

ジェスターの機体の足跡が機体のところに「14」の数字の形が描かれている。



参考イメージ



MISSION 15

これはMGとなり、デメンニグルの入り口近くにある木の根が「15」を形作るようになった。

M15スタート

レディがロープをつたって登っていったる途中の様子。右壁部分に「15」の文字が浮き出ています。

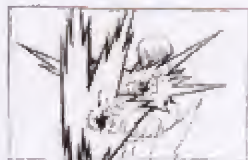


MISSION 16

真横ピンコが発射し、採用されたもの。一瞬だが、気づきやすい形である。

M16

マゼルフラッシュが「16」の形がある



シーン終り/開始時に発射するマゼルフラッシュ。

MISSION 17

この案はボツになり、デメンニグルでアーカムが立つ足場が残って「17」の形になることに。

M17スタート

「敵国の塔」の塔の刺さっている内殿（絵画「MEMORIES」の「彼女の胸に」白オブジェのような感じの物です。）が敵を倒れたことで残った「塔」に描く赤い色の線画が入れられ、「17」の文字が浮き出ます。



MISSION 18

当初は空き面に書いてあるという案だったが、サイズが小さすぎるということで断棄になった。

M18スタート

ダンチが真横へ跳び込んでいく姿を模倣している。右壁の絵、敵陣地の塔の根に「18」の字が現れます。

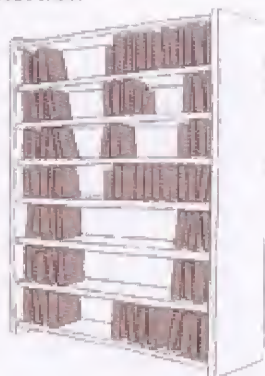


MISSION 19

この案のまったく逆で、本棚の本がない部分で「19」が描かれているというものに。

M19スタート

「図書室スタート」の扉絵に入られた本が「19」の形に収まっている。

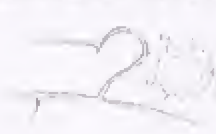


MISSION 20

当初はこの予定だったが試行錯誤の末、ボツに。結果、空の雲が「20」を形作るものになった。

M20スタート

ハイキキ射撃した後始まるレディの横に「雲」の「正統派」が「0」を模倣した雲がつたっていった（もしくは雲が「2」の形に基いて「20」となっています）



シナリオ担当の森嶋ピンコが「各ミッションにつながるイベントシーンの中に、つぎのミッション番号を入れていきたい」と言ったところからこの企画はスタートしています。イベント担当のスタッフを中心に綿密な打ち合わせを行い、どうやっていくかを模索しました。何しろイベントシーンに関わっている話なので、あとから勝手に作り直せるようなものにはできない。最初からミッション数やストーリーの流れがきっちり決めておかないと不可能な作業だったんです。大変な作業でしたが、スタッフが一丸となってうまくまとめることができました。

最初の1はもう見たままのものをなので非常にわかりやすいと思います。そこからスタートして、じょじょに難しい見せ方にするつもりだったのですが、序盤でも4などはちょっと難しかったかもしれませんね。苦勞の連続でしたが、こういうお遊び的な要素もていねいに作り込んでクオリティを上げれば、最終的にプレイヤーのみなさんの評価につながっていくという思いでやりとげました。ちなみに、実際のゲーム中には、ここに公開している企画書と違うものもありますが、こういうアイデアもあったんだ、というところで楽しんで頂ければと思います。

OPENING

Dante 悪いがまだ閉店準備中だ。
Sorry, not open for business yet.

まだ店の名前も決まっておきながら、客が早い段階からいるもんだな。
Haven't even picked a name for this joint, and I'm already drawing customers.

あなたもその方ですか？
You a customer too?

Web: If you want to use the bathroom, help yourself, either's in the back.

Arbham: 何だ、ダンテか？
Is your name Dante—?

スパーダの曲を引くという——
...the son of Sparda?

Dante どこでその話を聞いた？
Where did you hear that?

Arbama 君の兄上から。
From your brother.

招待状を渡したいそうだ。是非、受け取って頂きたい。
He sent this invitation for you. Please accept it.

Dance 招待状、ね——
Invitation, huh?

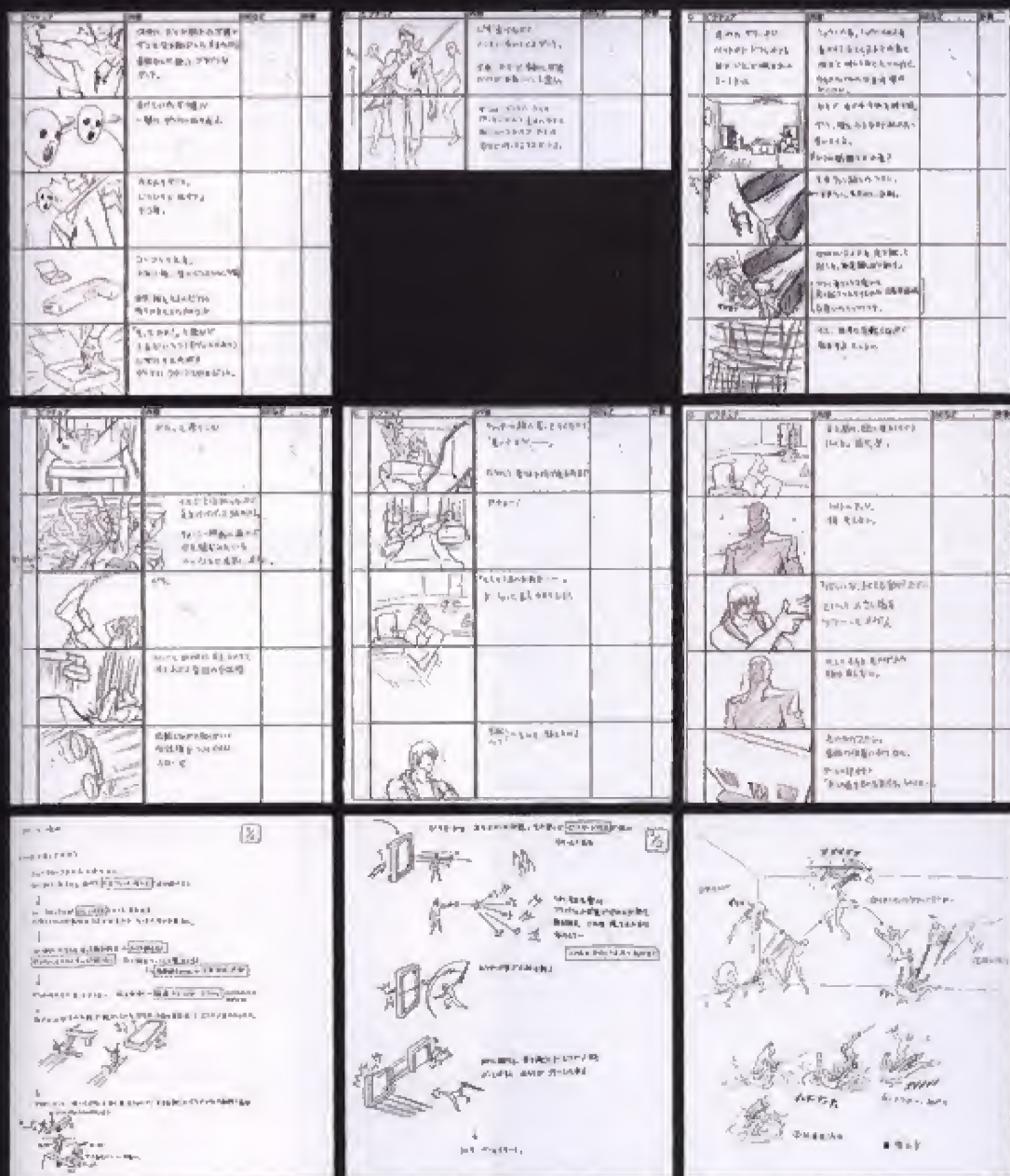
イカれたパーティの始まりか。勝手にいくぜ！
This party is getting crazy! Let's Back!

さて……これからが本番だ。
The end! Don't let us id

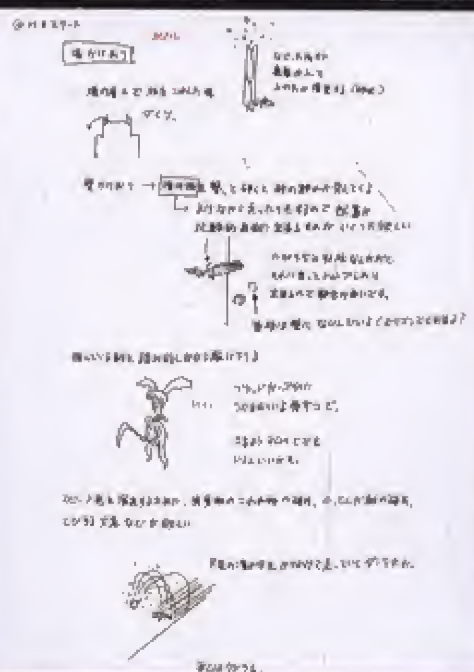
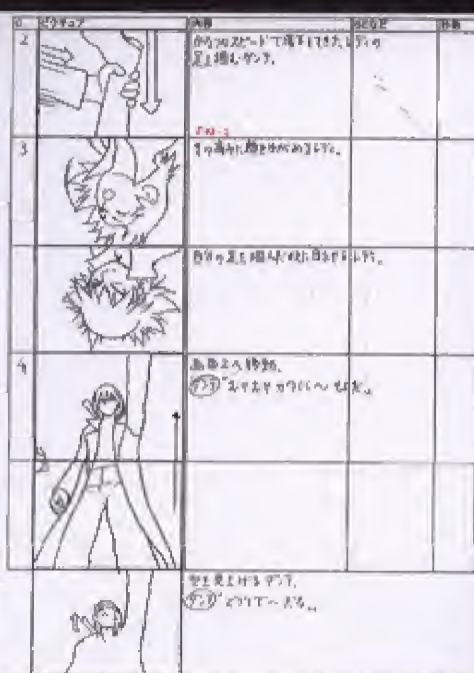
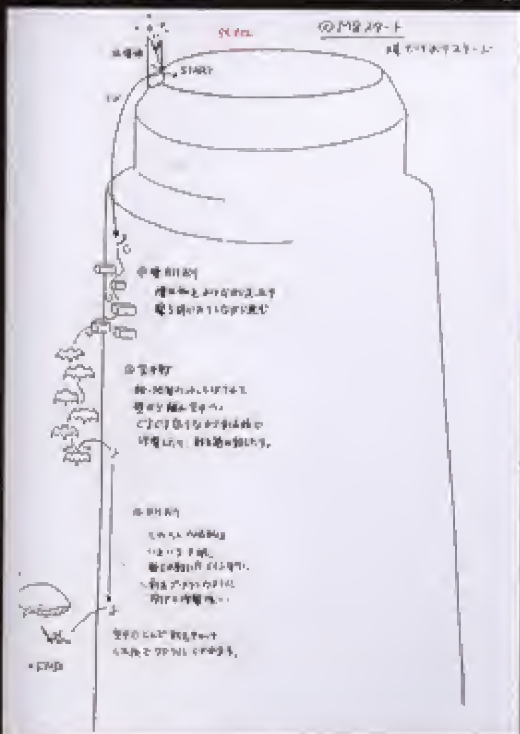
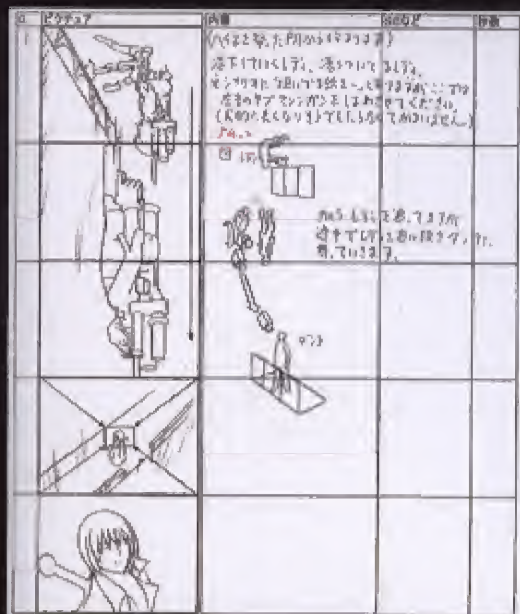
② OP 型の 変換 回路 図 示

(宝永) 最良限 秀雲はのほ次の3年とす

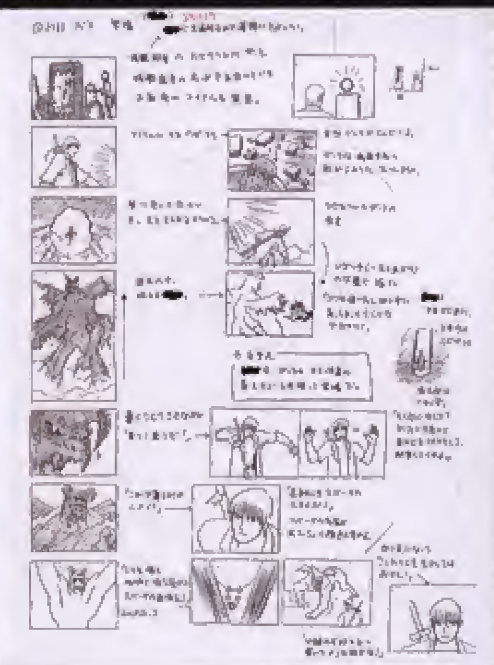
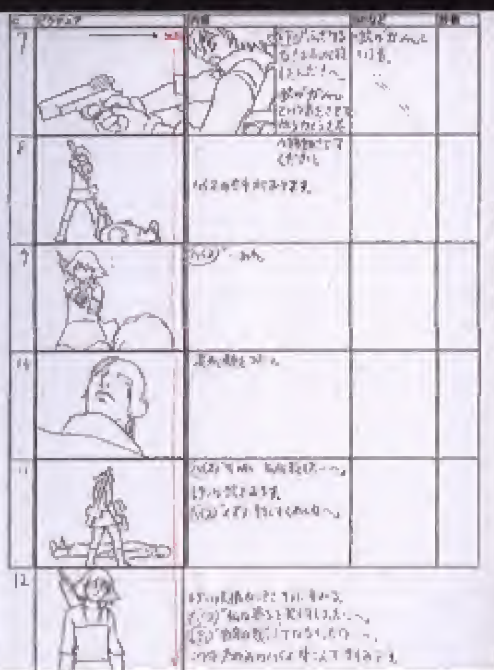
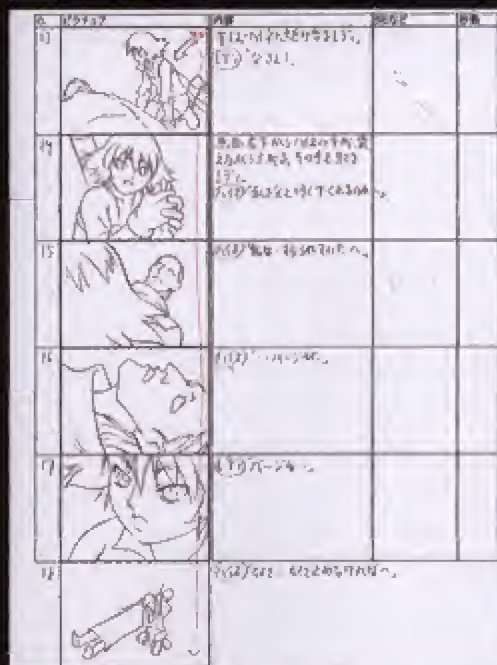
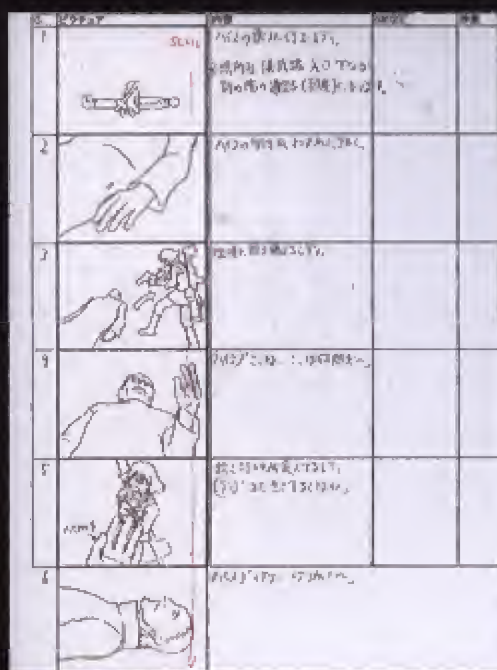




制作スタッフが口を揃えていたとおり、本作の方向性を決定づけたオープニング。身体に傷を刻したまま闘うダンテの姿には、その雄胆さを表現するにはあまりあるインパクトを受けた。初期の設定では、アーカムの名前はいまなかった。



圧倒的なスピードで展開する、デモンストラを駆け下りながらのダンテのアクションシーンはこのように設定されていた。静と動を絶妙のタイミングで見せるには、詳細な絵コンテが重要であることがうかがい知れる。



このシーンでは、レディの感情が痛いほど伝わってくる。悲劇の親子対面。そしてアーカムの感動的な死に様。後の展開につながる衝撃的な布石となるとは、誰も思っていなかった。絵コンテが起こされた頃のベオウルフはまだ二本角だったようだ。

MISSION 14

Dante 行くのか？
Are you going to go?

Lady ええ。あいつを、殺しに。
Yes, I'm going to finish him off.

Dante やめときな。お前じゃ勝てないさ。
Might as well forget it, cuz You're no match for him.

Lady そうだとしても、私は行くわ。
Regardless, I must go.

とどめを刺すチャンスはあった——でも、やれなかったの
こうなったのは私の責任だけ。
I had a chance to snap him before, but I couldn't.
I'm responsible for all this mess.

Dante 責任ね——そんなに気にする事か？
Responsible... Does it bother you that much?

Lady 私の父親なのよ。私が責任を取らなくてどうするの？
He's my father. Besides, who else can make what he's done?

邪魔には分らないでしょうね——こんな話
A demon like you wouldn't understand...

Dante 父親——家族、か
Father and family, huh?

俺も行く！ 見せ取られたくないやっせっちも急ぎな！
Well I'll go too...
but you'd better hurry if you don't want me to take all the credit.

Dante いいこだ——
Sweet ride.

⑩ 10/16.72442
MNN54



10. 絵文とコマ	内容	台本	作画
	7分 おまじつなげてアッ		
	2分 下を走る時 おまじつなげ 貴方と逢え。		
	1分 おまじつなげ おまじつなげ おまじつなげ (おまじつなげの物語) おまじつなげの物語		
	1分 おまじつなげ おまじつなげ おまじつなげ	おまじつなげ おまじつなげ おまじつなげ	
	1分 おまじつなげ おまじつなげ		

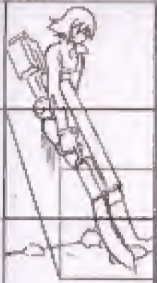


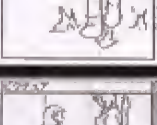
シーン	ビジュアル	内容	台本	映像
1		場外より下り、バイクの音に 響いた響き。 地面の砂が音を反射して 空に響き渡る。360°の音。		
2		高速度で走るバイクの音。 ふと空を飛ぶものは 1つに増える。 1秒で100km/hの音。		
3		空に響く、音の音。 ノイズが空の音と 重なって来る。		
4		空を飛ぶ。 超音波で 音の音と 重なって来る。		
5		音の音。これは音の 音、音の音（360°の音）		

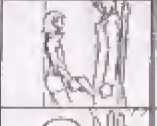




シーン	ビジュアル	内容	台本	映像
6		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
7		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
8		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
9		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
10		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		

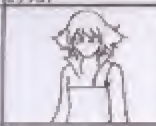



シーン	ビジュアル	内容	台本	映像
11		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
12		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
13		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
14		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
15		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
16		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
17		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		



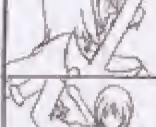


シーン	ビジュアル	内容	台本	映像
18		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
19		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
20		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
21		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
22		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
23		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		
24		空を飛ぶ。バイクの音、音の 音。1秒で100km/hの音。 空に響く音の音。		

あまりのスピードと展開に目が追いつかないと、衝撃を与えたバイクマシンチャック。貼ってバイクチャックの詳細がこの絵コンテには隠れている。その動きは、実際に描く設定されていたことがわかる。

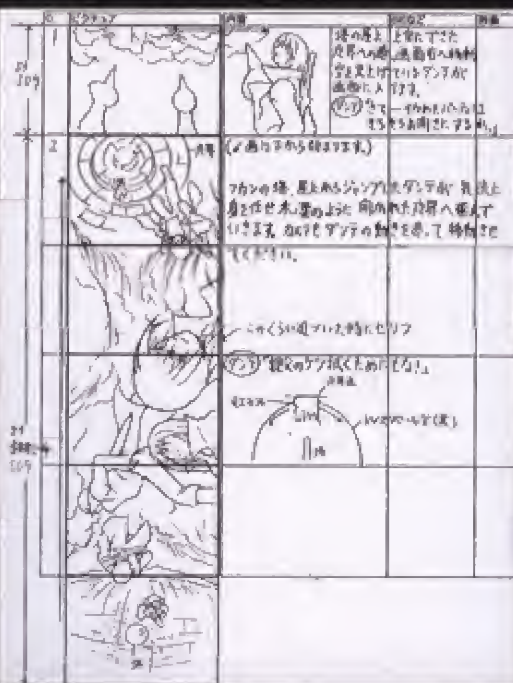
シーン	内容	台詞	備考
1		(17) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
2		(18) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
3		(19) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
4		(20) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	

シーン	内容	台詞	備考
5		(21) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
6		(22) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
7		(23) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
8		(24) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
9		(25) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	

シーン	内容	台詞	備考
10		(26) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
11		(27) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
12		(28) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
13		(29) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	

シーン	内容	台詞	備考
14		(30) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
15		(31) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
16		(32) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
17		(33) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	
18		(34) 何だかんだで、 壁を這い上ると同じ、あの時刻までには、 あるべきで、あの時刻まで、あの時刻まで、 あの時刻まで、あの時刻まで、あの時刻まで、	

レディとグンテが初めて名前をかわし、心を触れ合う名シーン。弱さと強さを併せ持つレディの魅力が凝縮されている。



シーン	絵コンテ	台本	演出
5		夕陽が赤い空を染めてる。	
6		静かな夕暮れ。 夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
7		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
8		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
9		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	

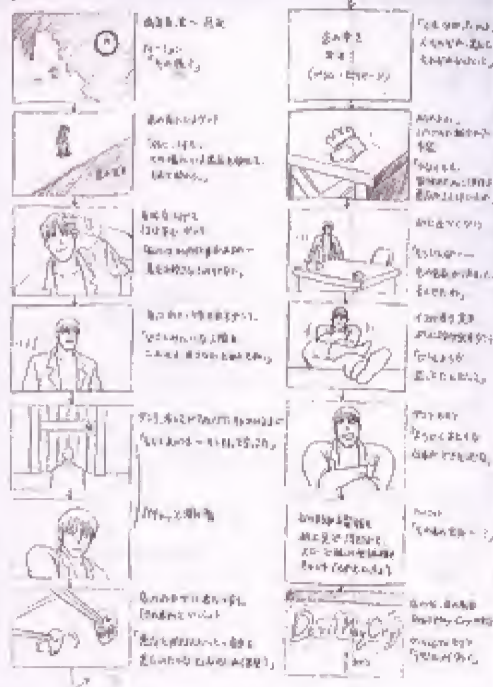
シーン	絵コンテ	台本	演出
15		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
16		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
17		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
18		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
19		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	

シーン	絵コンテ	台本	演出
10		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
11		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
12		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
13		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
14		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	

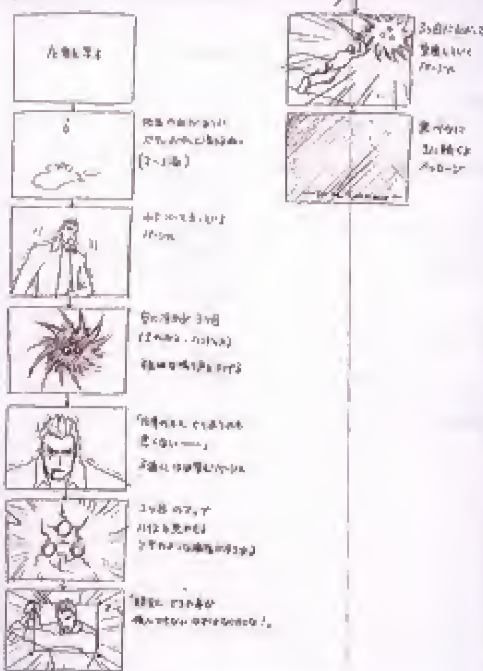
シーン	絵コンテ	台本	演出
21		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
22		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
23		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
24		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	
25		夕陽が空を染めてる。 夕陽が空を染めてる。	

残された「南」と「鏡」は何を思うのか？ ふたりの会話はあまりにも切ない
と思いきや、ただの感傷で終わらないのが「デビルメイクライ3」。このエンディングで、本作の評価は決定づけられた

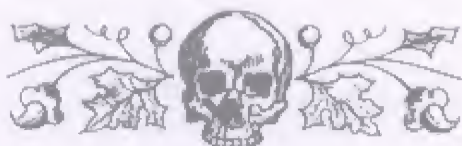
④ スローモーション



⑤ アクション



プロローグからつながるレディのモノローグは、希望に満ちあふれている。そして見事な結末にプレイヤーは惜しめない拍手を贈った。そして、パズル——物語はここから始まるのである。



9784757727670



1929476019004

ISBN4-7577-2767-4

C9476 ¥1900E

価格: 本体1900円・税

雑誌 B1854-D8

2006年4月13日発行 発行人／岡州弘一 編集人／菅野誠行
発行所／株式会社エスピー・アール 〒659-8421 東京都千代田区墨田区 1 TEL.03-70-080-550 (代)

ISSN 0378-9834

©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED. / ILLUSTRATIONS: Kazushige Nojima / ART: US
03/0507 05 Printed in JAPAN 大日本製